



Reiner Knizia

Karl James Hounslow

Règles du jeu



Principe du jeu

Toute la vallée est en effervescence : le Roi est en chemin !
Quel prestige pour votre lignée si votre bon Souverain et sa Cour acceptent de faire halte dans votre magnifique Château ! Hélas, votre détestable voisin a exactement la même idée : il va tout faire pour attirer le Roi dans sa demeure. Utilisez les pouvoirs du Sorcier et du Fou pour attirer le Roi dans votre domaine, et devenez une légende dans la vallée...

Matériel



1 plateau de jeu



1 jeton Couronne



5 pions Personnage :
1 Roi, 2 Gardes, 1 Sorcier, 1 Fou



54 cartes

Aperçu et but du jeu

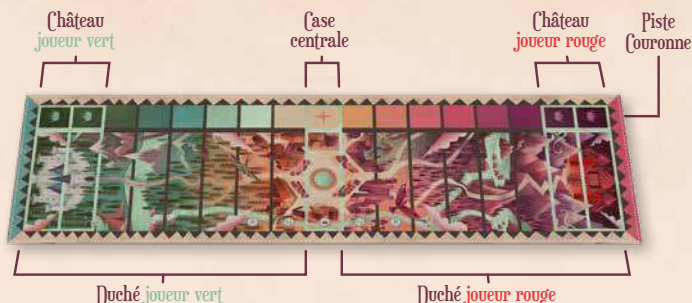
Dans *Visite Royale*, vous et votre adversaire devez rivaliser de stratégie pour attirer le Roi dans votre Château. Lors de votre tour, jouez une carte de votre main pour déplacer les Personnages, ou utilisez les pouvoirs du Fou et du Sorcier afin d'influer sur la position du Roi et de sa Cour. Vous pourrez ensuite faire progresser la Couronne entre vos deux Duchés, selon la position de chaque personnage. Le premier joueur qui parvient à faire entrer le Roi ou la Couronne dans son Château remporte immédiatement la victoire ! Et si le Roi ne parvient pas à se décider, faites en sorte qu'il soit dans votre Duché à la fin de la partie pour obtenir son suffrage final !



Éléments de jeu



Plateau de jeu



Le plateau de jeu est divisé en **deux Duchés**, séparés par une case centrale décorée d'une Fontaine. Aux extrémités du plateau se trouvent deux Châteaux, occupant chacun deux cases. Lors de la mise en place, chaque joueur se voit assigner l'un des **deux Châteaux**. La zone située devant les Châteaux est le Duché de chaque joueur. Le long des deux Duchés se trouve la Piste Couronne sur laquelle se déplace le jeton Couronne. Des pictogrammes aident à placer les pions Personnage sur le plateau en début de partie.

Jeton Couronne



Le jeton Couronne présente deux faces : **une face Petite Couronne** et **une face Grande Couronne**. Il est déplacé tout au long de la partie sur la Piste Couronne, sur les côtés du plateau.

Cartes



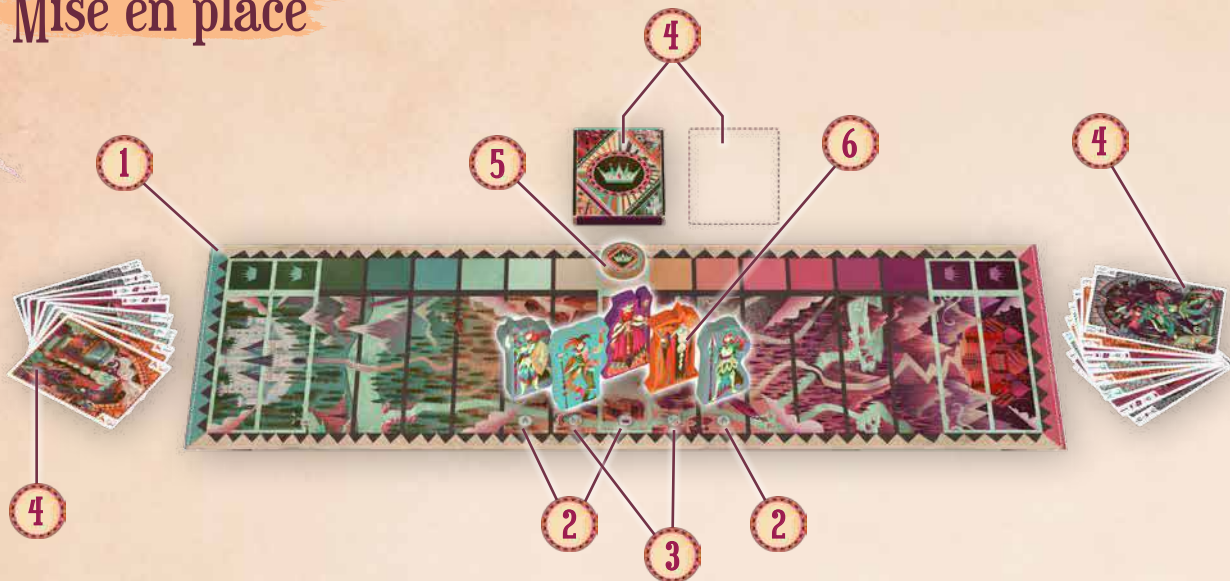
Il existe **quatre types de cartes**, qui vous permettent de déplacer les quatre types de Personnages : Roi, Gardes, Sorcier et Fou. Elles concernent chacune un type de personnage différent. Des pictogrammes vous indiquent les déplacements à effectuer lorsque vous jouez ces cartes.




Pions Personnage



Chaque pion correspond à un type de Personnage : Roi, Gardes, Sorcier ou Fou. Chacun de ces Personnages peut être déplacé en jouant des cartes lors de son tour. **Ils n'appartiennent à personne** et peuvent donc être déplacés par n'importe quel joueur. L'ensemble formé par les deux Gardes et le Roi est considéré comme étant la Cour.

Mise en place



- 1** Déroulez le plateau de jeu et assurez-vous que chaque joueur est placé devant l'un des Châteaux qui en ornent chaque extrémité.
- 2** Placez le Roi sur la case  et un Garde sur chaque case  du plateau.
- 3** Prenez le Fou dans l'une de vos mains et le Sorcier dans l'autre, à l'abri du regard de votre adversaire. Ensuite, demandez-lui de choisir l'une de vos mains. Placez la figurine de la main sélectionnée de son côté et l'autre du vôtre, sur les cases .
- 4** Mélangez le paquet de cartes et distribuez-en 8 à chaque joueur. Placez le reste des cartes à proximité du plateau en une pioche face cachée. Prévoyez un espace pour la défausse.
- 5** Placez le jeton Couronne face Grande Couronne visible sur la case centrale de la Piste Couronne, à côté du Roi.
- 6** Vous êtes prêts à jouer !
Le joueur avec le Sorcier dans son Duché, c'est-à-dire entre la Fontaine et son Château, devient premier joueur.



Déroulement de la partie

Jouez chacun votre tour jusqu'à ce que le Roi ou la Couronne soient entrés dans un des deux Châteaux ou que la pioche soit épuisée pour la seconde fois. Lors de votre tour, réalisez consécutivement les trois actions suivantes :

- 1 Jouer un type de carte ou utiliser un pouvoir
- 2 Déplacer la Couronne
- 3 Compléter sa main

1 Jouer un type de carte ou utiliser un pouvoir

Jouer un type de carte

Chaque carte vous permet de déplacer un Personnage du nombre **exact** de cases inscrit sur celle-ci. Choisissez une carte de votre main, placez-la dans la défausse, puis déplacez le pion correspondant d'autant de cases qu'indiqué par la carte.

Vous pouvez ensuite jouer une autre carte du même type, et ce, **autant de fois que vous le voulez**, pour réaliser un nouveau déplacement.

Note : Vous ne pouvez pas choisir la carte en question si vous ne pouvez pas effectuer l'intégralité du déplacement.

Gardes

1 : Déplacez **un des deux** Gardes d'une case.

1•1 : Déplacez indépendamment les deux Gardes d'une case chacun ou un des deux Gardes de deux cases.

♠»♣«♠ : Déplacez les deux Gardes de sorte qu'ils soient sur les deux cases adjacentes à la case du Roi.



Roi

1 : Déplacez le Roi d'une case.

Privilege du Roi : Vous pouvez aussi jouer deux cartes Roi pour déplacer toute la Cour (le Roi et ses deux Gardes) d'une case dans la même direction. Cela constitue la seule exception à la règle indiquant de jouer les cartes une à une.



Fou

1 • 2 • 3 • 4 • 5 : Déplacez le Fou respectivement d'une, deux, trois, quatre ou cinq cases.

M : Déplacez le Fou sur la case centrale du plateau.



Sorcier

1 • 2 • 3 : Déplacez le Sorcier respectivement d'une, deux ou trois cases.



La Cour

Le Roi et ses deux Gardes forment la Cour.

Le Roi doit toujours se trouver entre les deux Gardes, mais pas nécessairement sur des cases adjacentes. Le Roi ne peut pas être sur la même case qu'un Garde. Le Sorcier et le Fou peuvent quant à eux se déplacer librement, et même prendre place sur des cases déjà occupées par un membre de la Cour.



Exemples



Le joueur vert joue une carte Garde 1 et déplace un Garde de deux cases. Il joue ensuite une autre carte Garde 1 et déplace le même garde de deux autres cases. Puis il joue une carte 1 et déplace une dernière fois le Garde d'une case.



Le joueur rouge joue deux cartes Roi pour déplacer la Cour entière d'une case, puis une autre carte Roi pour déplacer le Roi d'une case.



Le joueur vert joue une carte Fou M et déplace le Fou sur la case du milieu. Il joue ensuite une carte Fou 4 et déplace le Fou de quatre cases.



Le joueur rouge joue une carte ♠ » « ♠ et déplace les deux Gardes sur les cases adjacentes à celle du Roi.

Utiliser un pouvoir



Le pouvoir du Sorcier

Le Sorcier a le pouvoir d'attirer le Roi ou l'un de ses Gardes sur la case où il se trouve. Si vous souhaitez utiliser ce pouvoir, **ne jouez pas de carte, pendant votre tour et déplacez le personnage de votre choix jusqu'à la case du Sorcier** en respectant les conditions suivantes :

- Vous ne pouvez jouer ce pouvoir que si ce déplacement laisse toujours le Roi entre ses deux Gardes.
- Le Fou ne peut pas être attiré par le Sorcier.

Exemple



Le joueur vert choisit de ne pas jouer de cartes et d'utiliser le pouvoir du Sorcier pour déplacer le Roi sur sa case.

Le pouvoir du Fou

Si le Fou se trouve entre votre Château et le Roi, vous pouvez utiliser le pouvoir du Fou. Vos cartes Fou deviennent alors des cartes Joker, et vous pouvez les jouer pour déplacer n'importe quel autre Personnage en respectant les conditions suivantes :

- Toutes les cartes Fou jouées doivent servir à déplacer le **même type de Personnage**. Vous pouvez déplacer les deux Gardes de la sorte, car ils sont du même type.
- Il n'est pas permis de jouer les cartes du Fou et d'un autre Personnage dans le même tour.
- Si vous jouez vos cartes Fou pour déplacer le Roi, le Fou doit être de votre côté du Roi pour continuer de jouer des cartes Fou.

Exemple



Le Fou est entre le Roi et le joueur vert, qui peut donc utiliser son pouvoir. Le joueur vert joue une carte Fou 3 et déplace l'un des Gardes de trois cases. Il joue ensuite une carte Fou 2 et déplace l'autre Garde de deux cases.

2 Déplacer la Couronne

Déplacez la Couronne sur sa piste vers vous selon les conditions suivantes:

- Déplacez la Couronne d'une case pour chaque personnage qui se trouve dans votre Château.
- Déplacez la Couronne d'une case si la Cour complète (le Roi et ses deux Gardes) se trouve dans votre Duché.

Les deux conditions sont bien sûr **cumulables**.

Exemples



Le Fou et l'un des Gardes se trouvent dans un Château. Le joueur rouge déplace la Couronne de deux cases vers lui.



La Cour se trouve dans le Duché du joueur vert, et le Sorcier est dans son Château. Le joueur déplace la Couronne de deux cases vers lui.



Compléter sa main



Repiochez jusqu'à avoir **huit cartes en main**. Lorsque la pioche est épuisée, mélangez la pile de défausse pour reformer une pioche face cachée. Retournez alors le jeton Couronne, face Petite Couronne visible.

Après avoir complété votre main, votre tour prend fin. C'est alors au tour de votre adversaire.



Fin de la partie

La partie prend fin lorsqu'une des deux conditions de victoire suivantes est atteinte :

- **Le Roi ou la Couronne se trouvent dans un Château** : le joueur auquel appartient ce Château remporte la partie.
- **La pioche est épuisée au moins pour la seconde fois** : le joueur avec le Roi dans son Duché l'emporte.

Si le Roi se trouve sur la case avec la Fontaine, mélangez de nouveau la défausse pour former une pioche face cachée, et continuez de jouer avec cette nouvelle pioche jusqu'à ce que l'une de ces deux conditions de victoire soit atteinte.

Crédits

Auteur : Reiner Knizia
 Illustrateur : Karl James Mountford
 Chefs de projet : Mathilde Audinet,
 Adrien Fenouillet
 Rédacteur : Mathilde Audinet, Reiner Knizia
 Graphiste : Cindy Roth
 Relecteur : Xavier Taverne

Suivez-nous sur



www.iello.com

© 2020 IELLO. © 2020 Dr.Reiner Knizia. Tous droits réservés.
IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341 - 54180 Heillecourt, France

Rappel des règles

Types de cartes

- Gardes** 1 : Déplacez un des deux Gardes.
 1:1 : Déplacez un Garde de deux cases ou deux Gardes d'une case.
 ♠♥♦♣ : Déplacez les deux Gardes de sorte qu'ils soient sur les deux cases adjacentes à la case du Roi.
- Fou** 1 • 2 • 3 • 4 • 5 : Déplacez le Fou.
 M : Déplacez le Fou sur la case centrale du plateau.
- Sorcier** 1 • 2 • 3 : Déplacez le Sorcier.
- Roi** 1 : Déplacez le Roi d'une case.
 1 (x2) : Déplacez toute la Cour dans la même direction.

Pouvoirs (pages 6 et 7)

- Sorcier** Attirez le Roi ou l'un de ses Gardes sur la case du Sorcier.
- Fou** Jouez des cartes Fou pour déplacer n'importe quel autre Personnage.

Jetons Couronne (page 7)

- À la fin de votre tour, déplacez la Couronne :
- D'une case pour chaque Personnage qui se trouve dans votre Château.
 - D'une case si la Cour complète se trouve dans votre Duché.



Reiner Knizia

TM

Keith James Mountford

Rulebook



Principle of the Game

The whole valley is buzzing: the King is coming!
Prestige awaits your family if his Majesty and his Court accept the invitation to visit your magnificent chateau! Alas, your detested neighbor has the exact same idea: they will try anything to entice the King to their abode.
Use the powers of the Wizard and Jester to tempt the King to your estate and become a legend in the valley...

Contents



1 Game Board



1 Crown token



5 Character pawns:
1 King, 2 Guards, 1 Wizard, 1 Jester



54 Cards

Overview and Goal

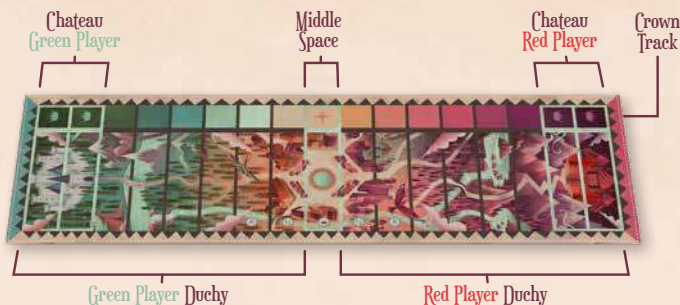
In *Royal Visit*, you and your opponent must vie to attract the King to your Chateau. On your turn, play a card from your hand to move Characters or use the powers of the Wizard and Jester to influence the position of the King and his Court. You can then move the Crown between the two Duchies, according to the position of each Character. The first player to welcome the King or the Crown into their Chateau immediately wins the game! If the King can't decide, make sure he ends up in your Duchy at the end of the game to get his final approval!



Elements of the Game



Game Board



The game board is divided into **two Duchies**, separated by one middle space decorated with a Fountain. On either end of the board are two Chateaus, each one taking up two spaces. During setup, each player chooses one of the **two Chateaus**. The zone in front of each Chateau is that player's Duchy.

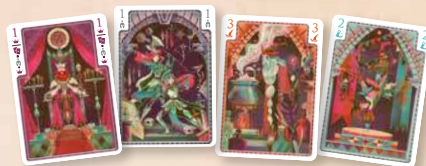
The Crown Track running alongside both Duchies is where you'll move the Crown token. The symbols opposite the Crown Track remind you where to place the Character pawns on the board at the start of the game.

Crown Token



The Crown token has two sides: a **Little Crown side** and a **Big Crown side**. It moves along the Crown Track at the top of the board during the game.

Cards

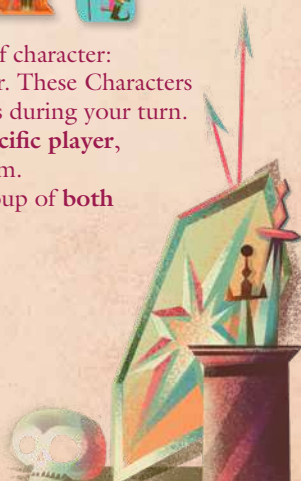


There are **four types of cards** that allow you to move the four types of Characters: King, Guards, Wizard, and Jester. Each card type corresponds to a different type of Character. The symbols show you how to move the Characters when you play the card.

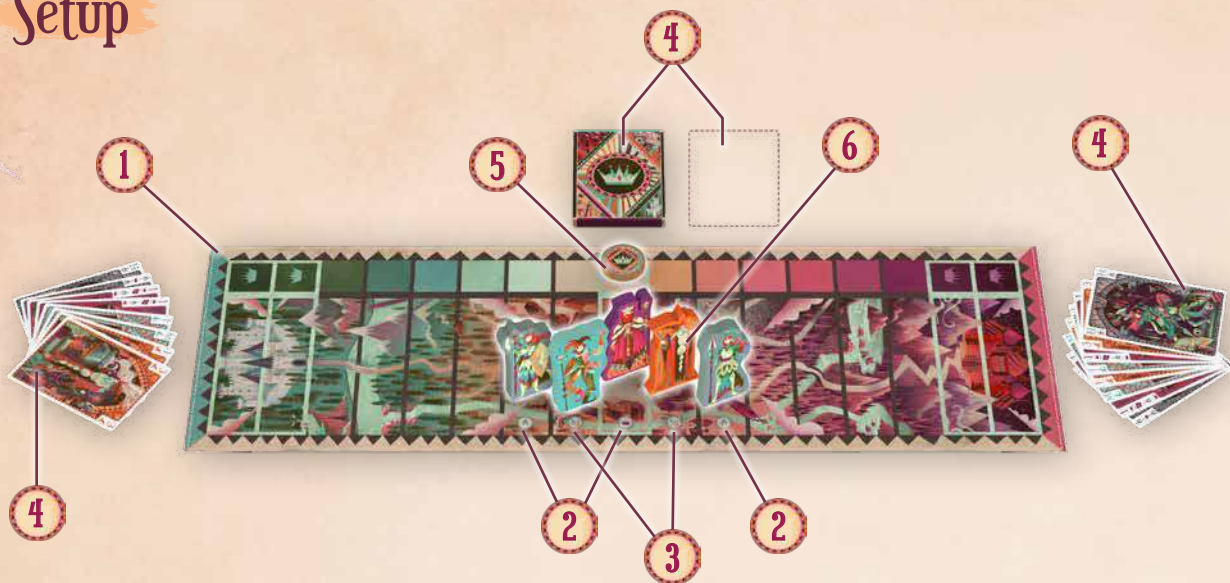
Character Pawns






Each pawn represents a type of character: King, Guard, Wizard, or Jester. These Characters can be moved by playing cards during your turn. **They do not belong to a specific player**, so either player may move them. The "**Court**" refers to the group of both Guards and the King.



Setup



- 1** Unroll the game board and make sure each player is seated in front of one of the Chateaus found at either end of the board.
- 2** Place the King on the  space and a Guard on each of the  spaces on the board.
- 3** Take the Jester in one of your hands and the Wizard in the other, without letting your opponent see. Ask them to choose one of your hands, then place the chosen character on their side and the other on yours, on the  spaces.
- 4** Shuffle the deck of cards and deal 8 to each player. Put the remaining cards near the board in a face-down deck. Leave room for a discard pile.
- 5** Place the Crown token with the Big Crown side up on the middle space of the Crown Track, next to the King.
- 6** You're now ready to play!
The player with the Wizard in their Duchy (between the Fountain and their Chateau) takes the first turn.



Gameplay

You and your opponent will each take turns until the King or the Crown enters one of your Chateaus or the deck runs out for the second time. During your turn, take the three following actions in order:

- 1 Play a type of card or use a power
- 2 Move the Crown
- 3 Refill your hand

1 Play a Type of Card or Use a Power

Play a Type of Card

Each card lets you move a Character the **exact** number of spaces shown on that card. Choose a card from your hand, put it in the discard, then move the corresponding pawn as many spaces as shown on the card.

Guard

1: Move **either** Guard one space.

1+1: Move both Guards one space each or one Guard two spaces.

♠»♠«♠: Move both Guards so that they are on the two spaces on either side of the King's space.

Jester

1 • 2 • 3 • 4 • 5: Move the Jester one, two, three, four, or five spaces as shown.

M: Move the Jester to the middle space of the board.

Wizard

1 • 2 • 3: Move the Wizard one, two, or three spaces as shown.

You can then play another card of the same type, **as many times as you like**, to take additional movement actions.

Note : You cannot play a card if you cannot complete the **entire** movement shown on that card.



King

1: Move the King one space.

King's Privilege: You can also play two King cards to move the entire Court (the King and his two Guards) one space in the same direction. This is the only exception to the rule that players must play one card at a time.



The Court ♠ ♠ ♠

The King and his two Guards make up the Court. **The King must always be between both Guards**, but not necessarily on the spaces adjacent to them. The King cannot be on the same space as a Guard. The Wizard and the Jester can move freely and even stop on the same space as a member of the Court.



Examples



The green player plays a Guard **1**•**1** card and moves one Guard two spaces. They then play another Guard **1**•**1** card and move the same Guard two more spaces. Then they play one Guard **1** card and move the Guard one final space.



The red player plays two King cards to move the entire Court one space, then plays another King card to move the King a single space.



The green player plays a Jester **M** card and moves the Jester onto the middle space. They then play a Jester **4** card and move the Jester 4 spaces.



The red player plays a ♠»♣«♠ card and moves both Guards to the spaces on either side of the King.

Use a Power

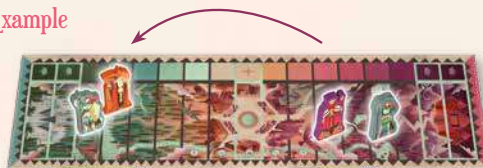


The Wizard's Power

The Wizard has the power to summon the King or one of his Guards to the space the Wizard is on. If you want to use this power, **do not play a card on your turn**. Instead, **move the character of your choice to the Wizard's space**, respecting the following conditions:

- You can only use this movement if the King remains between his two Guards.
- The Jester can never be summoned by the Wizard.

Example



The green player chooses not to play cards and instead uses the Wizard's power to move the King to the Wizard's space.

The Jester's Power

If the Jester is between your Chateau and the King, you can use the Jester's power. Your Jester cards become "wild" cards that you can use to move any type of Character, respecting the following conditions:



- Every Jester card you play during a single turn must move the **same type of Character**, no exceptions. You can move both Guards this way, since they are the same type.
- You cannot play Jester cards and another type of Character card on the same turn.
- If you play Jester cards to move the King, the Jester must remain between your Chateau and the King to continue playing Jester cards.

Example



The Jester is between the King and the green player's Chateau who can therefore use his power. The green player plays a Jester 3 card and moves one of the Guards three spaces. They then play a Jester 2 card and move the other Guard two spaces.

2 Move the Crown

Move the Crown on its track towards you according to the following:

- Move the Crown one space for each Character in your Chateau.
- Move the Crown one space if the entire Court (the King and both Guards) is in your Duchy.

These two conditions **can be combined**.

Examples



The Jester and one Guard are in the red player's Chateau. The red player moves the Crown two spaces towards them.



The entire Court is in the green player's Duchy and the Wizard is in their Chateau. The green player moves the Crown two spaces towards them.

3 Refill Your Hand

Draw cards from the face-down deck until you have eight cards in your hand. When the deck is empty, shuffle the discard pile to make a new face-down deck and flip the Crown token to its Little Crown side. After refilling your hand, your turn ends. Your opponent can now take their turn.



End of the Game

The game ends if you meet one of the following victory conditions:

- If the King or the Crown is in a Chateau, the player who owns that Chateau wins the game.
- If the deck runs out when the Crown token already has the Little Crown side up, the player with the King in their Duchy wins the game.

If the King is on the middle Fountain space when the deck runs out, shuffle the discard pile to make a new deck and continue playing until either victory condition is met.

Credits

Designer: Reiner Knizia
Illustrator: Karl James Mountford
Project Managers: Mathilde Audinet, Adrien Fenouillet
Editor: Mathilde Audinet, Reiner Knizia
Graphic Designer: Cindy Roth
Proofing: Xavier Taverner, William Niebling
Translation: Danni Loe

©2020 Dr. Reiner Knizia. ©2020 IELLO. IELLO, Royal Visit and their logos are trademarks of IELLO USA LLC under permission from SARL IELLO. All rights reserved.

North America: IELLO USA LLC, 81 David Love Pl. Suite 107, Santa Barbara, CA 93117 USA. Phone: (702) 818-1789. info@iellogames.com - www.iellosa.com

Europe: IELLO - 9 avenue des Érables - Lot 341 - 54180 Heillecourt, France. Jeu en anglais. Importé au Canada par IELLO USA LLC.

UK Importer: Coiledspring Games Ltd. Unit 3, Hampton Hill Business Park, Hampton Hill, TW12 1NP, United Kingdom.

Follow us on



www.iello.com

Reminders

Types of Cards

- Guards** 1: Move either Guard one space.
1-1: Move one Guard two spaces or both Guards one space each.
♠♠: Move both Guards so that they are on the two spaces on either side of the King's space.
- Jester** 1 • 2 • 3 • 4 • 5: Move the Jester that many spaces.
M: Move the Jester to the middle space of the board.
- Wizard** 1 • 2 • 3: Move the Wizard that many spaces.
- King** 1: Move the King one space.
1 (x2): Move the entire Court one space in the same direction.

Powers (pages 6 and 7)

- Wizard** Summon the King or one of his Guards to the Wizard's space.
- Jester** Play Jester cards to move any one Character.

Crown Token (page 7)

At the end of your turn, move the Crown:

- One space for each Character in your Chateau.
- One space if the entire Court is in your Duchy.